

Dreamcast™



Dreamcast

READY 2 RUMBLE BOXING

ROUND

2

MobyMIDWAY
Games

820-0445-50

mobygames.com

TABLE DES MATIÈRES

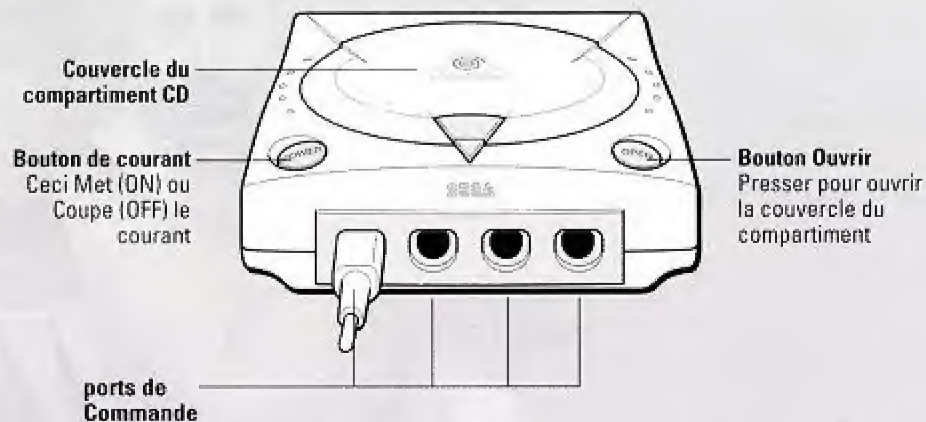
DÉMARRER	35 - 38
CONTRÔLES DE JEU	39
MENU PRINCIPAL	40
MENU OPTIONS	41 - 42
JOUER	43 - 45
MODE CHAMPIONNAT	46 - 50
MODE TOURNOI	51
MODE BATAILLE D'ÉQUIPE	52
LES BOXEURS	53 - 58
BOXEURS SPÉCIAUX	59
GÉNÉRIQUE	60 -61
NOTES PERSONNELLES	62
GARANTIE (Warranty)	122

DÉMARRER

Avant de commencer à jouer avec Ready 2 Rumble Boxing™: Round 2, lis attentivement les informations ci-dessous concernant ton Unité Hardware Dreamcast.

- Assure-toi que le Courant est coupé (off) sur le système Dreamcast.
- Branche la manette Dreamcast.
 - * Une manette est incluse lors de l'achat de la Dreamcast. Les manettes supplémentaires et les autres périphériques sont vendus séparément. Plus d'information sur la manette Dreamcast à la page suivante.
- Insère le disque Dreamcast Ready 2 Rumble Boxing™: Round 2.
- Presse le bouton Power pour activer la Dreamcast.
- Suis les indications affichées sur l'écran.

CONSOLE DREAMCAST



Utiliser ces ports Pour brancher la manette Dreamcast ou tout autre peripherique. De gauche a droite: A,B,C et D. Utiliser chaque port pour brancher Respectivement les manettes des joueurs 1,2,3 et 4)

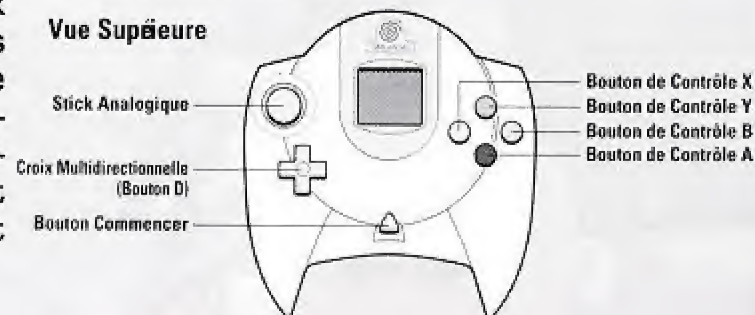
DÉMARRER

Avant de brancher (ON) le Courant de la Dreamcast, branche la manette et autres périphériques dans les ports de contrôle. Quand tu verras les contrôles de jeu à la page 39 de ce manuel, réfère-toi à cette page-ci pour la disposition des boutons.

Pour revenir à l'Écran Titre pendant le jeu, presse et maintiens simultanément les boutons A, B, X, Y et Start. Le logiciel redémarrera en douceur et montrera l'Écran Titre.

MANETTE DREAMCAST

Vue Supérieure



Vue Frontale



Ne touche jamais le Stick Analogique ou les gâchettes G/D lorsque tu branches le Courant (ON). Cela interrompt la procédure d'initialisation de la manette et provoque un fonctionnement incorrect de celle-ci.

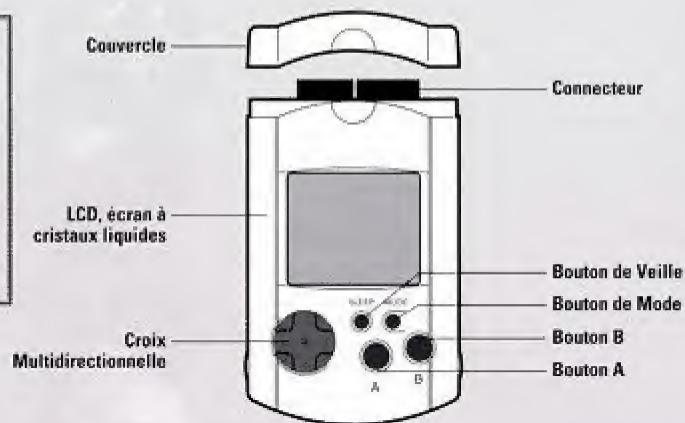
Si, lors de la mise en marche, tu touches accidentellement le Stick Analogique ou les gâchettes G/D, coupe immédiatement le courant et rebranche-le sans toucher la manette.

DÉMARRER

Utilise le VM pour Charger ou Sauvegarder des Données de Configuration et les paramètres des options sur ton VM. Puis presse le bouton A pour Charger ou Sauvegarder les données. Ready 2 Rumble Boxing™, Round 2 a une Auto-sauvegarde, donc si tu as un VM dans ta manette, les données du jeu seront automatiquement sauvegardées.

Quand tu sauvegardes des données, la Configuration de la Manette et les autres paramètres de configuration du jeu sont sauvegardés sur le VM jusqu'à ce que tu rejoues avec Ready 2 Rumble Boxing™ Round 2. Le VM chargera automatiquement toute donnée sauvegardée lors de la mise en marche, si tu as un VM dans la manette Dreamcast.

Le Visual Memory - (VM)



AVERTISSEMENT IMPORTANT

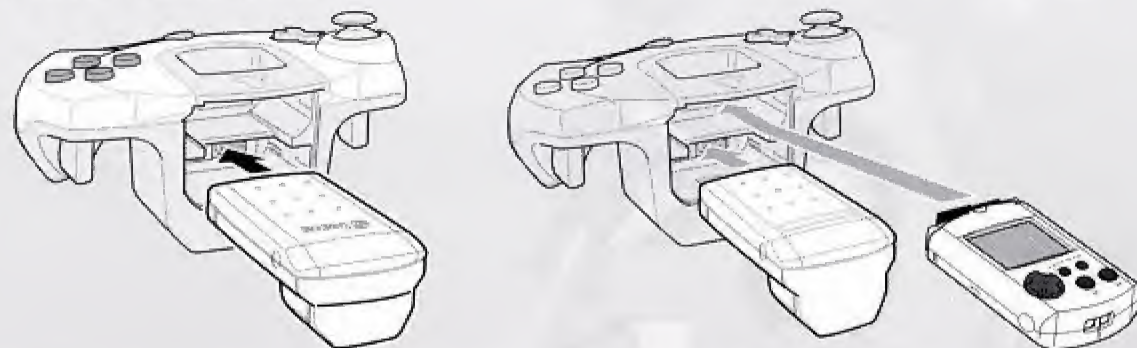
Quand tu sauvegardes, ne coupe jamais le courant, ne retire pas le VM et ne débranche pas la manette.

DÉMARRER

Le Vibration Pack est un périphérique (vendu séparément) qui augmente tes sensations de jeu en vibrant. Quand il est activé, le Vibration Pack te permet de sentir chaque coup du jeu.

Observe le diagramme ci-dessous pour l'utilisation correcte du Vibration Pack. Si tu en utilises un et que tu veux l'arrêter, tu peux le faire dans le Menu Options (voir Pages 41-42). Sélectionne VIBRATION PACK et presse Gauche ou Droite pour activer (ON) ou désactiver (OFF) le Vibration Pack.

DREAMCAST VIBRATION PACK™



Pour revenir à l'Écran Titre pendant le jeu, presse et maintiens simultanément les boutons A, B, X, Y et Start. La Dreamcast redémarrera doucement le logiciel.

Si le Vibration Pack est inséré dans le Port d'Expansion 1 de la Manette Dreamcast, le Vibration Pack est connecté mais pas bloqué. Si la manette est secouée, le Vibration Pack peut fonctionner mal pendant le jeu ou gêner d'une autre façon le jeu.

CONTRÔLES DE JEU

Voici les contrôles prédéterminés de Ready 2 Rumble Boxing™: Round 2. Si tu veux changer la configuration de ta manette, tu peux le faire dans le Menu Options. Voir Pages 41-42 pour plus d'informations.

MOUVEMENTS DE BASE

BOUGER BOXEUR - Boutons Directionnels ou Stick Analogique
BLOCAGE BAS - Gâchette Gauche
BLOCAGE HAUT - Gâchette Droite
COUP GAUCHE BAS - Bouton A
COUP DROIT BAS - Bouton B
COUP GAUCHE HAUT - Bouton X
COUP DROIT HAUT - Bouton Y
PAUSE (accès au Menu Pause) - Bouton Start

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

NOTE: Les contrôles avec des flèches demandent de presser les boutons directionnels ou le stick analogique dans la direction indiquée. Ces directions sont valables quand ton boxeur est à gauche de l'écran. Pense à inverser les directions horizontales lorsque tu es à droite de l'écran.

DIRECT - Bouton X
DROIT - Bouton Y
COUP AU CORPS - → + Bouton B
CROCHET BAS - ↓ + Bouton A
CROCHET HAUT - ↑ + Bouton Y
ESQUIVER - ↓ + Gâchette G ou D
PARADE - Taper deux fois la Gâchette G ou D
PROVOQUER L'ADVERSAIRE (une des suivantes combinaisons) - Boutons A + X ou Boutons B + Y ou Boutons A + Y ou Boutons X + B
ACTIVER LE MODE RUMBLE - Gâchettes G + D (quand tu écris RUMBLE)
ACTIVER LE RUMBLE FLURRY - Boutons X + Y s

MENU PRINCIPAL

Sur l'Écran Titre du jeu, presse le bouton START pour accéder au Menu Principal. Marque ta sélection et presse le Bouton A pour entrer dans le sous-menu ou le mode de jeu.



MODE ARCADE

Voici le mode de jeu pour ceux qui veulent sauter sur le ring et commencer le combat. Sélectionne le nombre de joueurs (1 ou 2), sélectionne tes boxeurs et en avant!

MODE CHAMPIONNAT

Entraîne tes boxeurs dans ton gymnase. Fais toi riche en gagnant des combats. Si tu penses que ton boxeur est en pleine forme, inscris-le à un Combat pour le Titre (si tu as droit). Plus d'infos aux Pages 46-50.

MODE TOURNOI

Monte ton propre tournoi pour savoir qui est le gars (ou la fille) le plus fort. Huit joueurs peuvent y participer! Voir Page 51 pour plus d'infos. Tu dois avoir deux manettes pour ce mode de jeu!

MODE BATAILLE D'ÉQUIPE

Envoie tes boxeurs sur le ring pour affronter une équipe adverse. La première équipe qui bat les autres boxeurs est la gagnante. Voir Page 52.

OPTIONS

Régule le volume du jeu, configure tes manettes et beaucoup plus! Lis les deux pages suivantes pour plus d'infos.

MENU OPTIONS

Avant de lacer tes gants, tu peux régler certaines options. Sur le Menu Principal, marque **OPTIONS** et presse le Bouton A. Pour régler une option, marque-la en utilisant les Boutons Directionnels ou le Stick Analogique. Puis presse Gauche ou Droite pour régler l'option. Pour changer la configuration de la manette, tu dois marquer **MANETTES** et presser le Bouton A.

NIVEAU D'HABILITÉ

Il contrôle la difficulté du jeu. Sélectionne entre **FACILE**, **MOYENNE** et **DURE**.

CHUTES

Elles déterminent le nombre de fois que tu peux atterrir sur ton derrière avant de perdre. Choisis entre 1 et 10 chutes.

ROUNDS

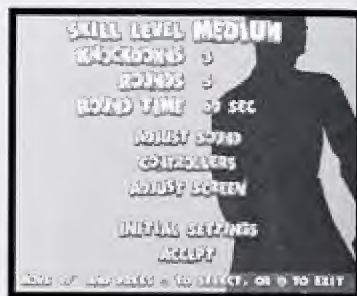
Détermine le nombre de rounds (1 à 12) du combat.

DURÉE DU ROUND

Combien de temps doit durer chaque round? Sélectionne de 15 secondes à 180 secondes (3 minutes).

AJUSTER LE SON

Ce sous-menu te permet d'augmenter ou baisser le volume des différents sons du jeu. L'échelle va de 0% (silence) à 100% (volume maximum) pour les Effets Sonores, les Sons de Sélection, la Musique, le Bruit de la Foule et les Hommes de Coin. Tu peux aussi choisir entre Stéréo et Mono.



MENU OPTIONS

MANETTES

Cette option te permet de changer la configuration des manettes. Pour changer la configuration, presse Haut et Bas sur les Boutons Directionnels ou avec le Stick Analogique pour marquer les boutons. Pour changer un bouton, marque-le et presse le bouton qui le remplacera. Pour revenir à la configuration normale (prédéterminée), marque **NORMAL** et presse le Bouton A. Une fois fini, marque **ACCEPTER** et presse le Bouton A.

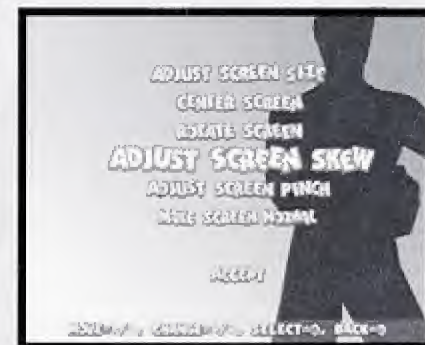
AJUSTER L'ÉCRAN

Ce sous-menu te permet de Centrer et Tourner l'affichage pour l'adapter à toute TV. Tu peux aussi ajuster la Distorsion et le Pincement. Utilise les Boutons Directionnels. Si tu fais une erreur, marque **RENDRE L'ÉCRAN NORMAL** et presse le Bouton A pour remettre l'écran aux valeurs initiales.

PARAMÈTRES INITIAUX

Marque cette option et presse le Bouton A pour rétablir les options du jeu à leur paramètres initiaux (par défaut).

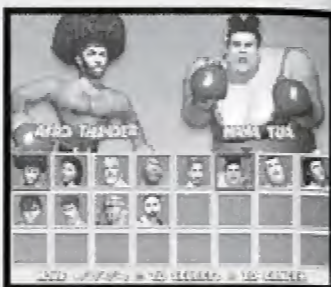
Bon, maintenant que tu sais ajuster les options du jeu, voyons le jeu en lui-même. Alors si tu es prêt, tourne la page et monte sur le ring!



JOUER

CHOISIS TON BOXEUR

Pour sélectionner les boxeurs dans le Mode Arcade, marque-les et presse le Bouton A. Si tu les marques et presse le Bouton X, tu peux changer la tenue de ce boxeur. Chaque boxeur a des tenues différentes, découvre-les. On ne peut sélectionner que les boxeurs visibles. Si tu veux sélectionner un boxeur au hasard, marque la case "?" et presse le Bouton A.



MOMENTS STELLAIRES AVANT LE COMBAT

Avant chaque combat, les boxeurs sont présentés par l'unique Michael Buffer, la Voix des Champions™. Après l'introduction des boxeurs, chacun d'eux aura son mot à dire.



Des boxeurs qui vont se rencontrer, certains ont des histoires amères qui dépassent de loin les cordes du ring. Quand deux boxeurs se détestent, ces matches "à couteaux tirés" font dire aux boxeurs des choses qu'ils ne disent pas normalement. Ecoute attentivement, tu apprendras peut-être, pourquoi ils se haïssent tant. Regarde aussi, car le tapis du ring change d'apparence. Pour découvrir qui est l'ennemi juré d'un boxeur, consulte la section des boxeur (Pages 53-58) de ce manuel.

JOUER

BARRES DE SANTÉ ET DE PUISSANCE

Chaque boxeur a ses barres de Santé et de Puissance. Elles sont dans les coins supérieurs de l'écran et augmentent ou diminuent pendant le combat. Quand la Barre de Santé disparaît, le boxeur se retrouve étourdi sur le tapis. Quand tu tombes, presse plusieurs fois deux boutons, cela te remettra sur pied. Tu ne pourras pas récupérer toute ta santé, mais au moins, tu seras debout et tu pourras reprendre le combat. La Barre de Puissance est essentielle pour donner des coups puissants ou pour faire des combos. Tu ne peux pas faire une combo sans puissance. La Barre de Puissance diminue à chaque coup donné et chaque combo, mais elle se recharge très vite quand tu ne frappes pas.

JOUEUR 1
SANTÉ & PUISSANCE

JOUEUR 2
SANTÉ & PUISSANCE



JOUER

RUMBLE!!!

Quand tu provoques beaucoup de dommages, tu reçois une lettre du mot RUMBLE. Il est un peu plus difficile de faire une Provocation. Le fait de provoquer ton adversaire déclenche des rires et te fais gagner une lettre ou deux. Mais attention, cela te laisse complètement exposé à l'attaque!

MODE RUMBLE

Quand tu as les lettres pour épeler le mot RUMBLE, presse les Gâchettes Gauche et Droite en même temps pour activer le MODE RUMBLE. Tu dois épeler le mot complet pour activer le Mode Rumble! (les lettres apparaissent au bas de l'écran)

VAGUE RUMBLE

Quand tu actives le Mode Rumble, tes gants s'illuminent. Quand l'action reprend, presse simultanément les Boutons X et Y pour commencer ton attaque. Si tu veux utiliser le Rumble Flurry, tu dois le faire vite. Une fois que tes gants luisent, ils ne le font que quelques secondes.



VAGUE 1 - Épèle RUMBLE une fois pour déclencher une série rapide de coups.

VAGUE 2 - Épèles RUMBLE deux fois pour lâcher une série de coups plus forts et hyper rapides.

VAGUE 3 - Si es capable de le faire, épèle RUMBLE trois fois pour exécuter une vague tellement puissante qu'un seul coup enverra ton adversaire hors du ring.

MODE CHAMPIONNAT

Dans le Mode Championnat tu possèdes un gymnase où tu peux entraîner tes boxeurs. Le but est de faire de tes boxeurs de vrais champions. Tu es responsable de leur entraînement aux combats et de les maintenir en forme. Pour gagner le jeu, chacun de tes boxeurs doit devenir champion. Tu peux les entraîner pour les combats à venir. Ces combats sont affichés sur un calendrier et sont divisés en Combats Professionnels (pour gagner de l'argent) et Combats pour le Titre.

Observe bien le calendrier du prochain combat! Et entraîne-toi, car si tu perds trois Combats pour le Titre, ton gymnase sera fermé et tu perdras le jeu. Tous les combats ont lieu à la date déterminée, alors prends bien le temps de t'entraîner!

Dans le Menu Principal, sélectionne le MODE CHAMPIONNAT et presse le Bouton A. Si tu utilises un VM, tu peux sauvegarder tes progrès. Après avoir sélectionné le Mode Championnat tu peux commencer un NOUVEAU JEU ou CONTINUER un jeu sauvegardé précédemment.



Ensuite, tu peux sélectionner le premier boxeur pour le gymnase. Tu ne pourras choisir que les boxeurs libérés. Choisis celui que tu veux et presse le Bouton A. L'objectif est de prendre ton boxeur (qui n'a pas de rang) et de le faire grimper (par les Combats pour le Titre) jusqu'à ce qu'il devienne champion.

Le Menu du Mode Championnat est le centre de ton gymnase. C'est là que tu peux entraîner tes boxeurs, préparer leurs prochains combats, voir leurs caractéristiques et bien plus de choses.

MODE CHAMPIONNAT

ENTRAÎNER LE BOXEUR

Tu dois entraîner tes boxeurs pour les combats. Le gymnase contient 7 mini-jeux stimulants et amusants qui sont destinés à améliorer les performances du boxeur. Nous verrons cela aux Pages 49-50.

COMBAT POUR LE TITRE

Participe à divers combats pour obtenir un rang. Au début, le boxeur n'a pas de rang et se bat pour devenir 12ème. Plus tu gagnes de combats, plus tu grimpes dans les rangs. Quand tu marques **COMBAT POUR LE TITRE**, l'adversaire que tu dois vaincre apparaît. Ce ne sera pas facile, alors entraîne bien tes boxeurs. Après tout, le succès de ton gymnase dépend, de leurs performances sur le ring! Si tu perds trois combats, le gymnase sera fermé et tu te retrouveras à la rue (le jeu sera fini). Cherche l'icône du Gant sur le calendrier, elle indique le prochain combat.

COMBAT PROFESSIONNEL

Pour que ton gymnase soit un vrai succès financier, et pour acheter les appareils d'entraînement vitaux **PROGRAMME VITAMINES** et **RUMBLE MASS** (voir Page 50), tu dois gagner beaucoup d'argent. Les Combats Professionnels permettent à ton boxeur de se faire un peu d'argent. L'icône \$ du calendrier montre la date du prochain Combat Professionnel, entraîne-toi!

QUITTER

Cette option te permet de quitter le Mode Championnat et revenir au Menu Principal. Pour quitter, marque **QUITTER** et presse le Bouton A. Tu peux aussi annuler l'ordre de quitter.

MODE CHAMPIONNAT

L'entraînement des boxeurs est important pour gagner le Mode Championnat. Chaque jeu d'entraînement est destiné à améliorer une caractéristique du boxeur. Voici ces caractéristiques:

FORCE - Elle mesure la puissance et la force des coups de ton boxeur.

RÉSISTANCE - Elle détermine le temps que le boxeur peut rester sur le ring sans être complètement exténué.

ENDURANCE - Quel châtiment peut supporter ton boxeur?

DEXTÉRITÉ - Cet attribut contrôle la vitesse du boxeur. Plus le niveau de dextérité est élevé, plus le boxeur est rapide.

EXPÉRIENCE - Combien de combats ton boxeur a-t-il faits? Ton expérience augmente avec le nombre de Combats pour Titre.

Après chaque combat, tu devrais toujours essayer d'améliorer les talents de ton boxeur. Quand tu l'entraînes, fais autant de jeux que possible, ne te borne pas à un seul jeu. Cela harmonise les talents du boxeur. À quoi sert d'être terriblement fort si on ne tient pas la longueur d'un combat? Et si tu n'entraînes pas ton boxeur, ses performances diminuent.

Pour entraîner ton boxeur, marque **ENTRAÎNER BOXEUR** et presse le Bouton A. Ensuite presse Gauche ou Droite sur les Boutons Directionnels ou avec le Stick Analogique pour voir les jeux d'entraînement. Ceux-ci sont listés comme équipements. Sélectionne ce jeu en pressant le Bouton A. Ensuite tu peux sélectionner le niveau de l'entraînement (difficulté) en pressant Gauche et Droite. Quand tu es prêt, presse le Bouton A pour continuer.

Maintenant tu dois sélectionner la durée de l'entraînement. Avec le calendrier, choisis la date de la FIN de l'entraînement. Plus l'entraînement est long, plus les attributs augmentent. Mais attention, observe bien les barres d'attributs, car les attributs augmentent ou diminuent selon la longueur de l'entraînement. VERT indique une augmentation, ROUGE, une diminution de l'attribut. N'oublie pas de surveiller le calendrier et de t'entraîner pour le prochain combat!

JEUX D'ENTRAÎNEMENT

Les jeux d'entraînement sont en fait des mini-jeux destinés à améliorer les attributs du boxeur. Selon la façon dont tu t'es débrouillé dans le jeu, l'attribut (basé sur le jeu que tu as fait) augmente ou stagne. Les règles des jeux d'entraînement sont affichées avant de commencer le jeu, alors fais bien attention à elles. Une fois que tu es prêt à jouer, presse le Bouton A.

CORDE À SAUTER

La Corde à Sauter augmente ta résistance. Presse les boutons appropriés au moment voulu pour marquer des points.

SAC DE VITESSE

Frappe et gagne des points dans ce jeu pour entraîner ta force. Frappe le sac pour gagner des points. Plus le sac cogne le plafond, plus tu gagnes de points.

SAC LOURD

Ce jeu augmente ta force. Pour marquer des points, tu dois donner des coups quand on te le dit et tu dois les donner avec exactitude. Plus tu marque de points, plus l'attribut augmente.

SAC OSCILLANT

Améliore ta dextérité en frappant et en esquivant ce sac rapide. Envoie le coup demandé et suis les mouvements exigés pour gagner beaucoup de points avec ce jeu d'entraînement.

COUSSINS RUMBLE

Destiné à augmenter ta dextérité, cet équipement te défie à lancer des coups aussi vite que possible. Envoie vite le coup demandé car les coussins disparaissent rapidement.

AÉROBICS RUMBLE

Suis la pétillante Julie, l'Instructrice d'Aérobics. Elle te montre les mouvements et à toi de les répéter. Cet entraînement est destiné à augmenter ta dextérité.

HALTÉROPHILIE

Ce jeu d'entraînement augmente la force de ton boxeur. Lever des poids fait monter un indicateur. Garde l'indicateur dans les limites désirées et tu gagneras en points et en muscles!

AUTRES ENTRAÎNEMENTS

Il y a deux autres entraînements qui ne sont pas des jeux. Il faut payer pour le PROGRAMME VITAMINES et le RUMBLE MASS. Pour cela, tu dois gagner de l'argent dans les Combats Professionnels. Le Programme Vitamines augmente la résistance et la dextérité et coûte \$10,000 par session. Le programme Rumble Mass augmente énormément la force du boxeur. Le prix de l'entraînement Rumble Mass coûte la modique somme de \$25,000.

MODE TOURNOI

Le Mode Tournoi te permet de monter ton propre tournoi avec au maximum huit joueurs. Dans le Menu Principal marque **MODE TOURNOI** et presse le Bouton A. Sélectionne le nombre de participants en pressant Gauche et Droite avec les Boutons Directionnels ou le Stick Analogique (tu peux choisir de 3 à 8 joueurs). Ensuite, presse le Bouton A pour passer à l'inscription des noms pour le tournoi.



Maintenant, inscris le nom de chaque participant. Inscris les lettres en pressant le Bouton A. Une fois un nom écrit, marque FIN et presse le Bouton A. Pour entrer le nom suivant, presse le Bouton A quand la ligne du nom du joueur est marquée, puis suis les instructions précédentes.

Une fois que chaque joueur a inscrit son nom, il faut choisir les boxeurs. Par ordre numérique, chaque joueur choisit son boxeur en le marquant avec les Boutons Directionnels ou le Stick Analogique, puis en pressant le Bouton A. Le joueur suivant doit presser le Bouton A avant de pouvoir choisir le boxeur. Cela signale que le joueur Un a terminé et que le joueur Deux est prêt à commencer. Lorsque tous les joueurs ont choisi leur boxeur le moment est venu de voir les affrontements.

Le jeu organisera automatiquement les affrontements. Si le nombre de joueurs est impair (3,5 ou 7), l'un des joueurs devra affronter, dans son premier match, un adversaire contrôlé par l'ordinateur. Si cet adversaire gagne, il restera dans le tournoi jusqu'à ce qu'il soit battu.

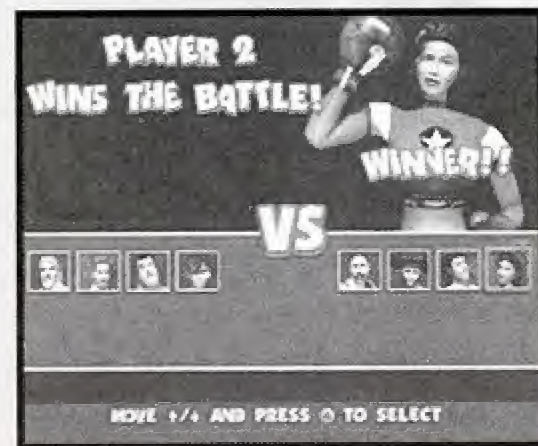
MODE BATAILLE D'ÉQUIPE

Ce Mode de jeu permet de choisir une équipe allant jusqu'à huit boxeurs et de se battre contre une autre équipe. Dans le Menu Principal, marque **BATAILLE D'ÉQUIPE** et presse le Bouton A.

C'est un mode pour Un ou Deux Joueurs, alors décide du nombre et presse le Bouton A. Ensuite, choisis le nombre de boxeurs dans chaque équipe. Sélectionne de 4 à 8 et presse le Bouton A.

Chaque joueur peut choisir ses boxeurs en les marquant et pressant le Bouton A. Si tu le désires, tu peux choisir le même boxeur autant de fois que tu le veux. Une fois que chaque joueur a fait son choix, la bataille peut commencer.

Le premier joueur qui élimine le joueur de l'équipe adverse est le gagnant.



LES BOXEURS



AFRO THUNDER

Origine: New York City, NY
Taille: 174 cm Poids: 55 Kg
Envergure: 178 cm Age: 24
Rival juré: G. C. Thunder

Afro Thunder est peut être allé à Hollywood pendant un certain temps, mais il est de retour. Ayant abandonné la boxe pendant 3 ans pour faire une carrière dans les films d'action, il revient dans le but d'éclipser son cousin, G. C. Thunder, qui a voulu prendre sa place. Le cinéma l'a ramolli en tant que boxeur mais sa présence sur scène et son talent de showman sont en font une vraie star. La rivalité familiale a donné une nouvelle motivation à Afro qui promet de faire un retour fracassant sur le ring.



SELENE STRIKE

Origine: Brasilia, Brazil
Taille: 189 cm Poids: 59 Kg
Envergure: 203 cm Age: 27
Rival juré: Mama Tua

La grande Selene Strike revient. Après avoir souffert un sérieux revers aux mains du nouveau boxeur Mama Tua, dans un combat qu'elle pensait gagner, Strike a lutté contre les démons de sa propre confiance. Elle s'entraîne avec Lulu Valentine, et Strike a incorporé de nouvelles techniques - utilisant ses habiletés de gymnaste et avec un entraînement de force - qui lui ont redonné confiance en elle. Elle commencera le championnat avec une nouvelle foi et de nouvelles armes.



BORIS "THE BEAR" KNOKIMOV

Origine: Zagreb, Croatia
Taille: 192 cm Poids: 99 Kg
Envergure: 185 cm Age: 33
Rival juré: Butcher Brown

Les adversaires de Boris "The Bear" Knokimov utilisent le mot "traître". Knokimov préfère "opportuniste". Conscient des avantages d'être un boxeur célèbre, Knokimov a fait, pendant ces trois dernières années, une tournée de propagande pour lui et ses produits dans le monde entier. Cela lui a rapporté un grand nombre de partisans dans son pays. Pensant qu'un retour sur le ring prolongerait ses 15 minutes de gloire - et ses envies capitalistes - Knokimov est de retour avec des logos, des sponsors et une énergie toute nouvelle.

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPÉCIAL - Arrière, Avant + DH
COMBO - GH, GH, DH, DH, DH

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPÉCIAL - Tapez DH plusieurs fois
COMBO - Avant, Avant + DH, DB, GH

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPÉCIAL - Avant, Arrière + DH, GB
COMBO - Avant + GB, DH, GH

LES BOXEURS



BUTCHER BROWN

Origine: District of Columbia
Taille: 180 cm Poids: 107 Kg
Envergure: 208 cm Age: 26
Rival juré: Boris Knokimov

Banni il y a deux ans pour avoir utilisé un coup mystique et mortel appelé "Le Dévastateur" quand il démolit "The Bruiser" Bruce Blade, Butcher Brown a été réadmis. Il est tout bronzé, bien reposé et fin prêt. Un problème: son ancien mentor, qui a longtemps essayé de lui inculquer une certaine stabilité mentale, est retraité. Bien qu'il soit physiquement prêt à se battre, Brown doit suivre une certaine discipline mentale pour regagner le championnat.

ANGEL "RAGING" RIVERA

Origine: Monterrey, Mexico
Taille: 180 cm Poids: 69 Kg
Envergure: 180 cm Age: 26
Rival juré: Rocket Samchay

Bien que le nom de Angel "Raging" Rivera's soit normalement précédé du mot "showboat," il est loin de n'être que du vent. Il a finalement remporté un championnat en battant Rocket Samchay dans une terrible bataille de 12 rounds. Rivera a commencé sa carrière comme un puriste de la boxe, évitant l'exhibitionisme en faveur de techniques conventionnelles. Il changea son approche après avoir perdu contre un ennemi peu orthodoxe. Complètement transformé, Rivera prouve que les points de style ont leur importance.

MAMA TUA

Origine: Kalopei, Oahu
Taille: 183 cm Poids: 182 Kg
Envergure: 196 cm Age: 55
Rival juré: Selene Strike

Mama Tua est montée sur le ring de Ready 2 Rumble par accident, mais ce serait une erreur des adversaires que de prendre ces 200 kilos à la légère. Mama s'est mise à la boxe pour maigrir et rester en forme, mais elle s'aperçut vite qu'elle s'entendait bien avec les poids lourds, alors qu'elle élevait son fils Salua, le fameux boxeur devenu lutteur. Les caractéristiques familiales sont évidentes chez Mama qui n'a pas besoin de vivre de la gloire de ses enfants. Mama a peu d'expérience mais de bonnes dents (et un bon poids) et c'est une compétitrice fascinante.



GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPÉCIAL - Arrière + GH, DB, GB
COMBO - Arrière + DH, GH

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPÉCIAL - Avant, Arrière + DB, DH
COMBO - Haut, Bas + GB, DB, GH

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPÉCIAL - Avant, Avant, DH
COMBO - Haut, Bas, GH, DB

LES BOXEURS



JOEY T.

Origine: Milan, Italy
Taille: 195 cm Poids: 130 Kg
Envergure: 200 cm Age: 38
Rival juré: Lulu Valentine

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPECIAL - Avant, Avant + DB
COMBO - Haut, Bas + DB, GB, DH, DH

Joey T. a perfectionné sa boxe en tant que brute sans scrupules, il n'est donc pas surprenant qu'il ait été totalement humilié quand il perdit contre une fille, Lulu Valentine. Après cette défaite humiliante, Joey T. jura de ne jamais plus être battu et a bien amélioré ses habiletés de boxe rudimentaires. S'entraînant avec Mama Tua, Joey T. a ajouté tout un nouvel arsenal de coups à ses anciens coups démolisseurs d'os. Le prochain but de Joey T est de contenir son tempérament légendaire.



JET "IRON" CHIN

Origine: Taipei, Taiwan
Taille: 177 cm Poids: 67 Kg
Envergure: 198 cm Age: 23
Rival juré: Johnny "Bad" Blood

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPECIAL - Arrière + GH, GB, DB, DH
COMBO - Avant + GH, GH, GH

Jet "Iron" Chin a engagé sa popularité et sa course au championnat du Tournoi de Rumble pleine de succès dans une école de boxe prospère. Il a entraîné quelques uns des plus grands boxeurs, inclus Afro Thunder et Rocket Samchay en utilisant des techniques de boxe chinoises complétées par son propre style. Non content d'avoir abandonné sa propre carrière, Chin pense que son expérience comme boxeur combinée à son talent d'entraîneur, ont fait de lui un combattant plus complet. "La Bête de l'Est" est prête à la bagarre!



LULU VALENTINE

Origine: Seattle, Washington
Taille: 159 cm Poids: 49 Kg
Envergure: 163 cm Age: 27
Rival juré: Joey T.

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPECIAL - Arrière, Arrière, Avant + DH
COMBO - GH, DH, DB, DB

Lulu Valentine n'a pas seulement une facette, et ses deux facettes—la boxe et le design de mode—ne semblent pas compatibles. Mais nous parlons de Lulu Valentine, qui possède la frappe la plus rapide du circuit. Les critiques se demandent si elle revient sur le ring pour vraiment tenter de gagner le championnat, ou tout simplement pour faire la promotion de ses vêtements de sport à la mode.

En tous cas, Lulu apporte une certaine excitation au ring, soit par sa boxe, soit par sa mode signée.

LES BOXEURS



J. R. FLURRY

Origine: Los Angeles, California
Taille: 156 cm Poids: 68 Kg
Envergure: 190 cm Age: 24
Rival juré: Wild "Stubby" Corley

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPECIAL - Arrière, Avant + DH
COMBO - Avant + GH, GB, GB, GH

La maturité a fait beaucoup pour J. R. Flurry. Autrefois surnommé "le Pugiliste Prodiges", dû à la façon dont il s'était retourné contre son coach, Gino Stiletto—qui alors le rencontra sur le ring et lui infligea sa seule et unique défaite—Flurry a laissé de côté ses manières arrogantes et irrespectueuses. Cependant, ne te trompe pas, tu retrouveras ces attitudes de Flurry, mais comme complètement à son talent et son savoir-faire. Flurry représente un grand défi pour tous ses adversaires.



JOHNNY "BAD" BLOOD

Origine: Papatoetoe, New Zealand
Taille: 189 cm Poids: 105 Kg
Envergure: 220 cm Age: 21
Rival juré: Jet "Iron" Chin

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPECIAL - Avant + GH + DH
COMBO - Haut, Bas + DB, GH, DB

Johnny "Bad" Blood, frère de l'ancien participant de Rumble, Jimmy Blood, est une contradiction ambulante. Bien qu'il ait vécu la plupart de sa vie comme un berger se-rein, Blood a aussi tenté la mort dans sa Nouvelle Zélande natale, au cours de bagarres dans des pubs et des allées obscures. Bien que ses techniques Maori soient incroyablement sauvages, Blood se contrôle, en partie par son désir d'émuler les succès de son frère.



"BIG" WILLY JOHNSON

Origine: Chester, England
Taille: 180 cm Poids: 79 Kg
Envergure: 183 cm Age: 111
Rival juré: Robox RESE-4

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPECIAL - Avant, Avant, Arrière + GH
COMBO - Avant, Avant, Arrière + GH, GB

"Big" Willy Johnson est une erreur du temps, mais cela lui a aussi rendu bien service. Boxeur solide, Johnson préférerait se battre sans gants mais il s'est adapté à l'âge moderne en utilisant des techniques actuelles. Cette combinaison d'ancienne discipline et de méthodes modernes a fait de lui un boxeur complet et différent, qui confond souvent ses adversaires. Cependant, c'est une autre affaire que de le convaincre que son aspect est aussi démodé que les calèches.

LES BOXEURS



FREAK E. DEKE

Origine: Toronto, Canada
 Taille: 156 cm Poids: 58 Kg
 Envergure: 188 cm Age: 19
 Rival juré: Freedom Brock

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
 GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPECIAL - Avant, Avant + DH
 COMBO - Arrière + DH, DH, DH

L'inquiétant rocker punk Freak E. Deke est nouveau dans le Tournoi. Il porte des lunettes de protection et une coiffure à l'iroquoise. Ses connaissances pugilistiques viennent de combats dans des puits de boue lors de certains concerts punk, où il a appris à résister à la douleur. Beaucoup sous-estiment l'expérience de ce boxeur maigrichon et frénétique, qui veut semer l'arnachie dans le Tournoi Rumble.



G. C. THUNDER

Origine: Miami, Florida
 Taille: 174 cm Poids: 54 Kg
 Envergure: 178 cm Age: 20
 Rival juré: Afro Thunder

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
 GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPECIAL - Arrière, Avant + GH
 COMBO - Avant + GB + DB, GH, DH

G. C. Thunder n'est pas très grand, mais n'est pas un poids plume quand il s'agit de boxe ou de mode flamboyante.. Cousin et rival de Afro Thunder, G. C. a beaucoup de critiques qui assurent que, sur le ring, il est plus acteur que boxeur. Cela ne l'a pas dissuadé d'utiliser ses succès pour ouvrir une chaîne de salons de coiffure ou de proclamer qu'il sera le prochain champion du monde.



WILD "STUBBY" CORLEY

Origine: Corsicana, Texas
 Taille: 189 cm Poids: 66 Kg
 Envergure: 196 cm Age: 21
 Rival juré: J.R. Flurry

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
 GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPECIAL - Avant, Avant + DH
 COMBO - GH, DH, DH

L'histoire de Wild "Stubby" Corley peut vous faire verser quelques larmes. Après avoir perdu sa main gauche dans un étrange accident de rodéo, on lui adapta un gant artificiel pendant sa réhabilitation et il découvrit son affinité avec la boxe. Ayant abandonné le rodéo, Corley, surnommé "Le Direct le plus Rapide de l'Ouest" se dédie à la boxe et est décidé à prouver qu'il est capable de battre le meilleur avec une seule main. En fait, une seule vraie main!

LES BOXEURS

FREEDOM BROCK

Origine: Santa Cruz, California
 Taille: 156 cm Poids: 59 Kg
 Envergure: 193 cm Age: 38
 Rival juré: Freke E. Deke

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
 GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPECIAL - Arrière, Arrière + DH
 COMBO - Haut, Bas + GH, GB, DH

Pour obtenir la meilleure performance de Freedom Brock, dites-lui simplement qu'il se bat pour une vague monstrueuse. Brock vit pour le surf et la boxe n'est qu'un détail secondaire. Un détail, cependant, qui finance ses excursions de surfeur et bien qu'il soit décontracté, il est très motivé quand il saute sur le tapis. Les critiques remettent en question son engagement, mais les côtes, de l'Australie jusqu'au Mexique, sont jonchées des corps brisés des surfeurs qui ont osé défier Brock et son style de combat peu orthodoxe.

ROCKET SAMCHAY

Origine: Bangkok, Thailand
 Taille: 189 cm Poids: 75 Kg
 Envergure: 198 cm Age: 26
 Rival juré: Angel "Raging" Rivera

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
 GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPECIAL - Avant, Arrière + DB
 COMBO - Avant, Arrière + DB, DH, GH

Rocket Samchay a posé ses yeux sur le championnat. Plutôt, son oeil. Ce boxeur n'en a plus qu'un seul, à cause du pouce de Angel "Raging" Rivera. Le retour dans sa Thaïlande natale et la participation à des tournois de boxe Thaï lui ont redonné un certain équilibre et quelques nouveaux mouvements mortels. Ayant aiguisé ses talents avec quelques-uns des meilleurs combattants asiatiques, Samchay est dangereusement déterminé à gagner le Tournoi.

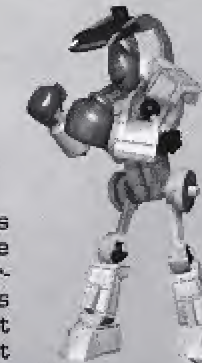
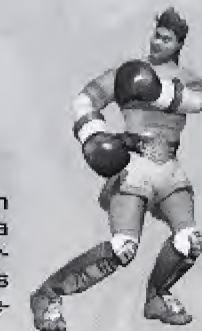
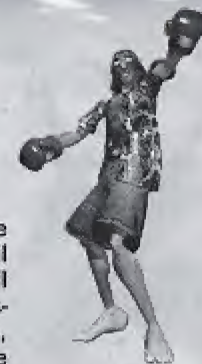
ROBOX RESE-4

Origine: Chicago, Illinois
 Taille: 156 cm Poids: 68 Kg
 Envergure: 203 cm Age: 1
 Rival juré: "Big" Willy Johnson

GH - Gauche Haut • DH - Droit Haut
 GB - Gauche Bas • DB - Droit Bas

SPECIAL - Arrière, Avant, DH
 COMBO - Haut, Bas, GB, GH, DH

ROBOX RESE-4 est peut être utilisé comme instrument de marketing, mais ne lui dites pas cela à la figure. Pour autant que quelque chose de non humain puisse avoir une figure! Destiné à faire de la pub pour ROBOX, un engin de boxe, d'aérobic et de cardio-fitness, et considéré comme l'invention de la santé future, ROBOX RESE-4 fait plus qu'entraîner. C'est une machine perfectionnée capable de subir des coups durs et aussi de les rendre, quand on le lui demande. Les jours de la bicyclette statique sont bien révolus!



BOXEURS SPÉCIAUX

Cette fois-ci, en plus des personnages traditionnels, tu découvriras des boxeurs spéciaux. Tu ne peux pas les sélectionner au début, mais tu peux les libérer en gagnant des jeux dans le Mode Arcade. Jette un coup d'oeil dans les revues de jeux et Internet pour découvrir tout ce qui est caché dans Ready 2 Rumble Boxing: Round 2!

Plus tu gagnes de jeux dans le Mode Arcade, plus tu libéreras de boxeurs. Es-tu capable de libérer les deux boxeurs très spéciaux ci-dessous? Et as-tu ce qu'il faut pour les battre?

MICHAEL JACKSON



SHAQUILLE O'NEAL



GÉNÉRIQUE

ARTISTE CHEF Emmanuel Valdez
PROGRAMMEUR CHEF Dave Wagner
ARTISTE SENIOR Alesia Howard
PROGRAMMEUR SENIOR Terry Bertram
ANIMATEUR SENIOR Mike Cuevas
DESIGN DE LA MACHINE Ian McLean

ARTISTES GRAPHIQUES
Tina Hou, Tad Ehrlich & Rex Cataroja

ANIMATEURS Jackie Corley & Umberto Bossi

STATION SON Orpheus Hanley

MANAGER DÉVELOPPEMENT LOGICIEL Brian Johnson

SUPPORT SUPPLÉMENTAIRE
Neal O'Hara, Bert Farache, Don Poole & Brian Lawson

MANAGER DÉVELOPPEMENT MUSIQUE Aubrey Hodges

OUTILS & TECHNOLOGIE Lori Miller

PRODUCTEUR ASSISTANT Donte Knippel

INTRO FMV DREAM THEATER

FMVS DU CHAMPIONNAT
Murphy Michaels, Pete Pang, Dave Menkes, Dave Young,
Roland Tamayo & Warren Atkins

SUPPORT ARTISTIQUE SUPPLÉMENTAIRE Aaron Carlson & Samir Patel

SUPPORT CAPTURE MOUVEMENT J.R. Salazar & Josh Hutchins

ANIMATION
Joel Zales, Orpheus Hanley, Miguel Vargas, Emmanuel Valdez & Michael Jackson

